



Juegos con lápiz y papel

Edición verano 2019



BaM!
Ocio Alternativo Familiar

CARRERA DE BOLIS

Jugadoras: 1 a 4 | Edad: +5 | Tiempo: 10 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Se **dibuja** en un folio un **recorrido** en forma de circuito o laberinto que tenga un principio y un final. También podéis imprimir los **laberintos frikis de BaM!** para tener recorridos molones o los ejemplos que encontraréis a continuación.

Tened en cuenta que la carrera se puede hacer con lápices pero funciona mucho mejor con **bolígrafos**.

◆ Objetivo

Ser la primera jugadora en llegar a la meta.

◆ Reglas

Un turno se compone de una única acción:

La jugadora A posiciona la **punta del boli** al inicio del recorrido y de forma **vertical**, sujetándolo con un **único dedo** en el extremo superior. A continuación, empujando levemente el dedo hacia abajo y en la dirección que desee, hace deslizar el boli para que éste, en su caída, trace una línea dentro del recorrido. Cuando el boli cae y toca el folio, es el turno de la jugadora B.

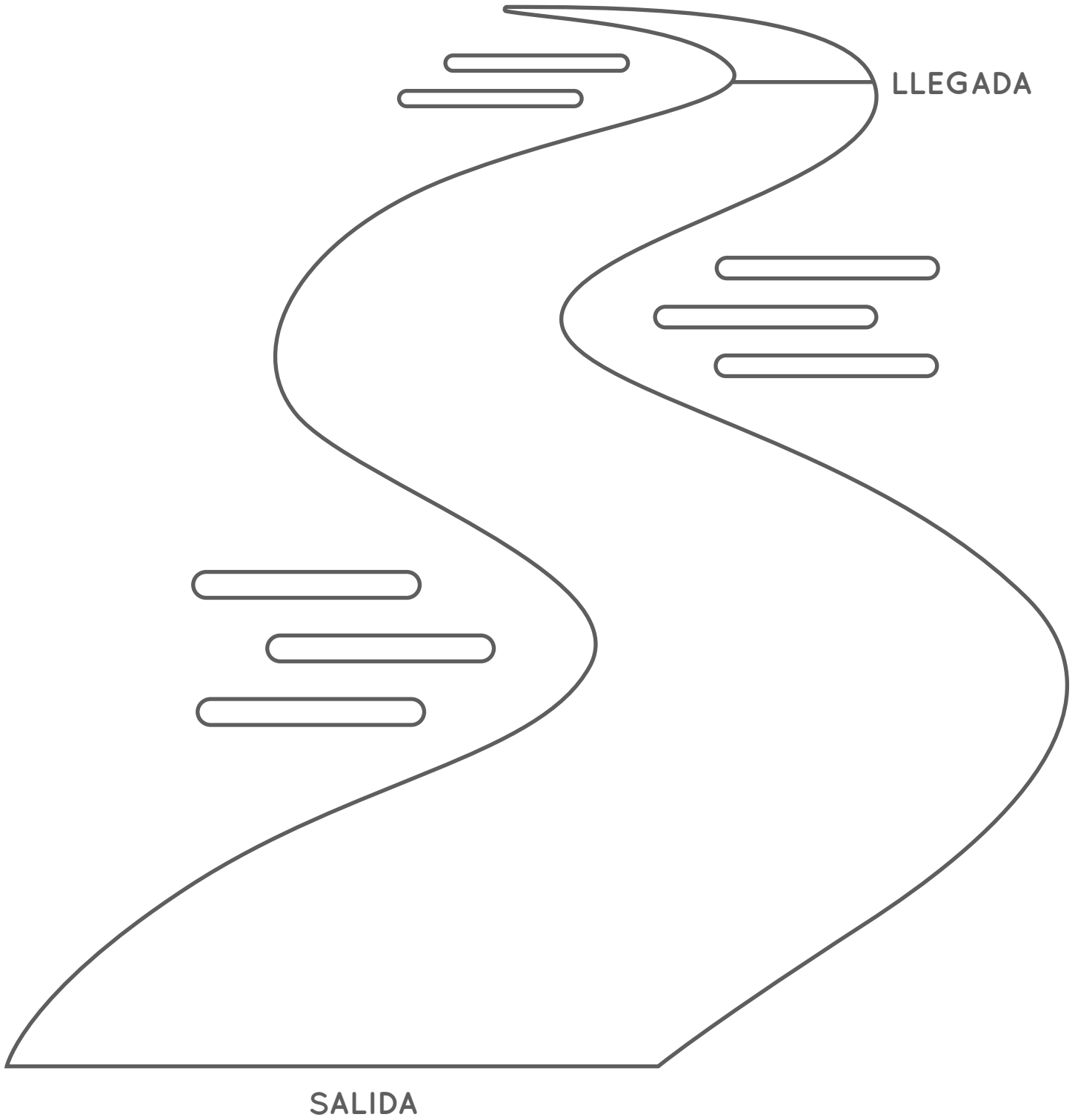
Cuando el turno vuelve a la jugadora A, esta situará la **punta del boli** al **final** del recorrido que hizo en el **turno anterior**. En el caso de que haya finalizado fuera del recorrido, situará el boli en la última posición de su línea dentro del circuito.

Los turnos se suceden y la jugadora que primero llegue a la línea de meta es la ganadora.

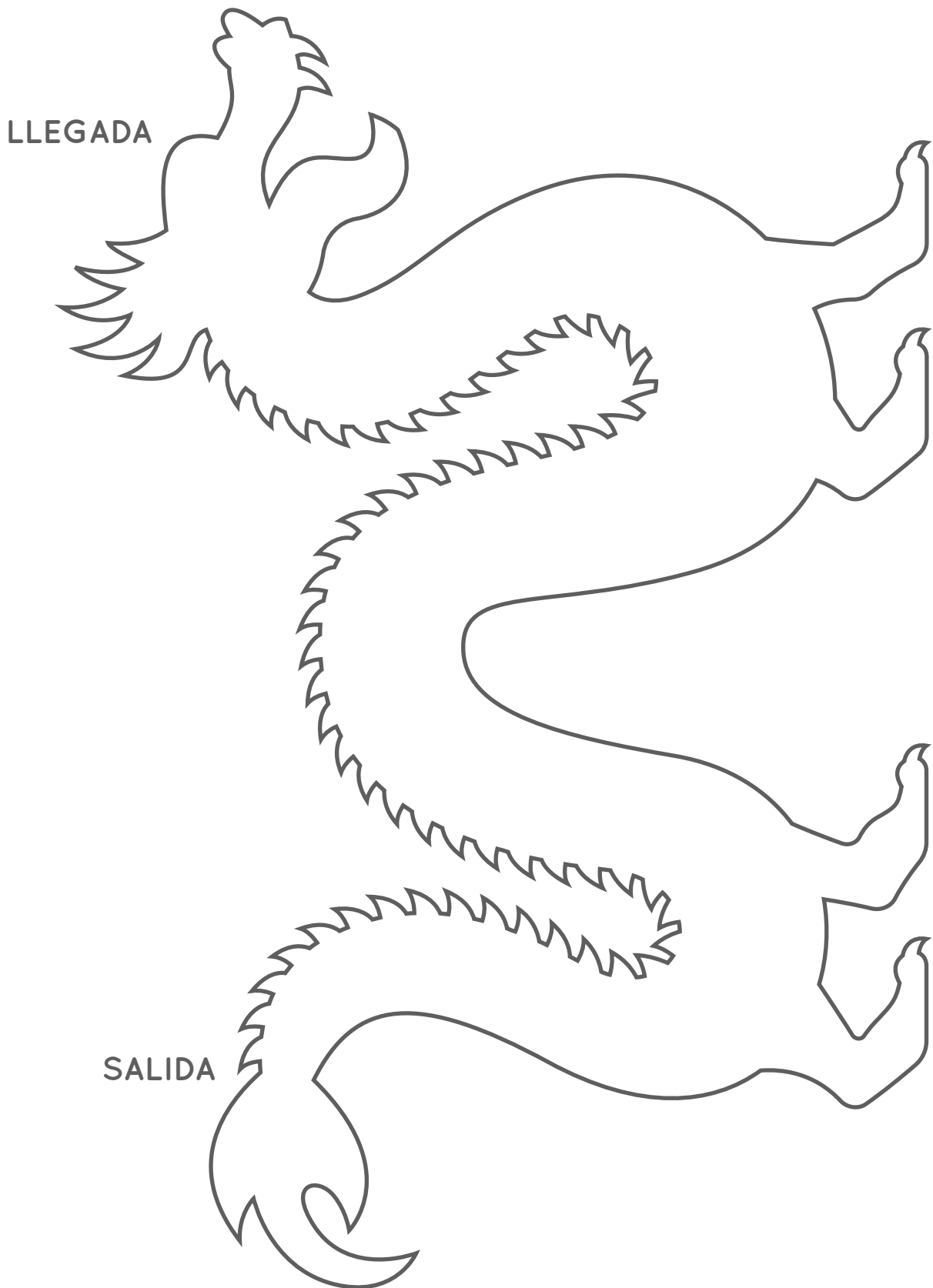
HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Motricidad fina y coordinación óculo-manual: En este juego es muy importante calcular la fuerza con la que presionar el bolígrafo para conseguir que el trazo quede dentro del recorrido. Al inicio puede parecer difícil pero después de tres o cuatro turnos mejora la precisión. Además, las curvas son una dificultad añadida que precisan de una coordinación óculo-manual importante para girarlas correctamente.

CARRERA DE BOLIS

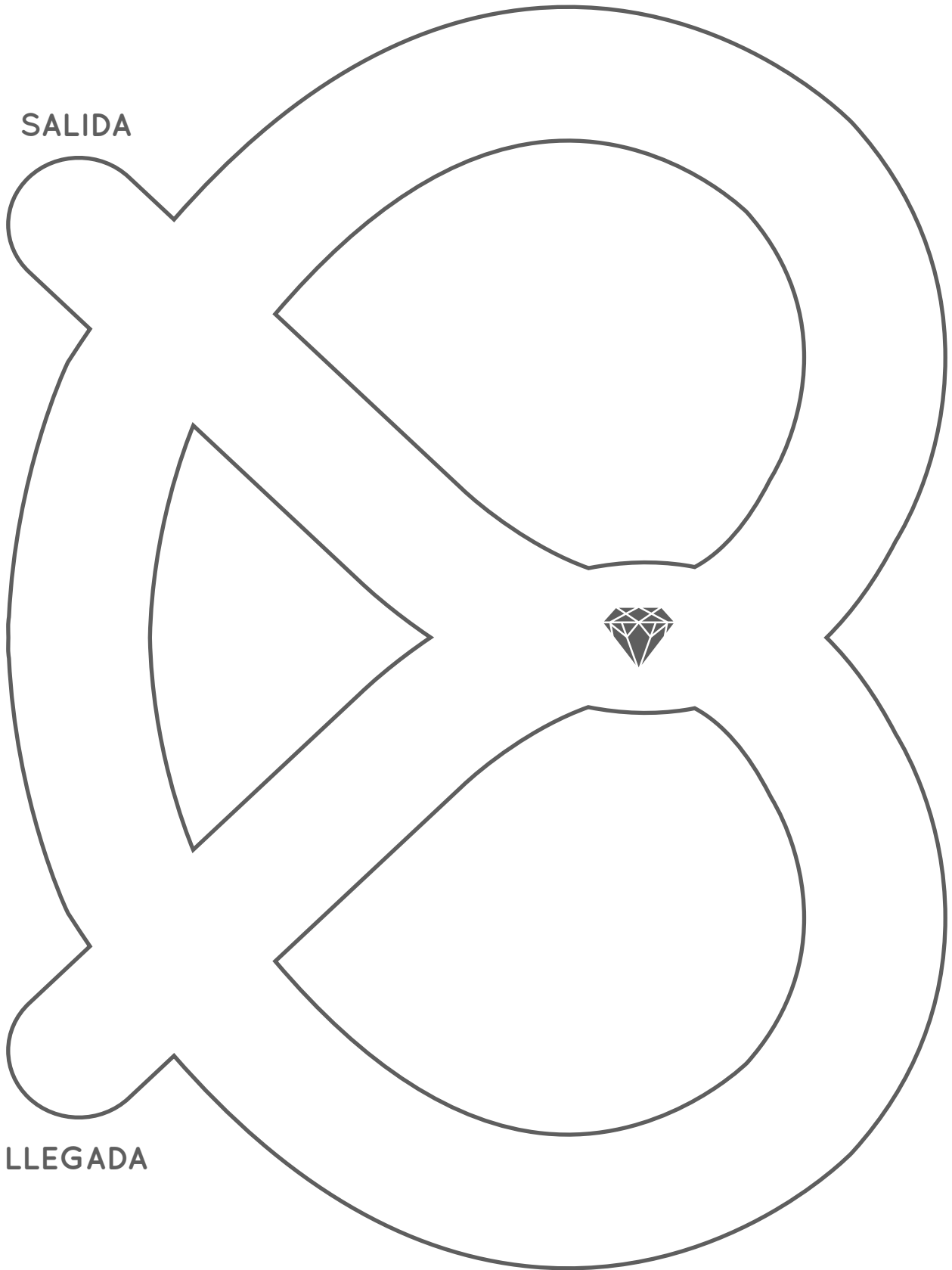


CARRERA DE BOLIS



CARRERA DE BOLIS

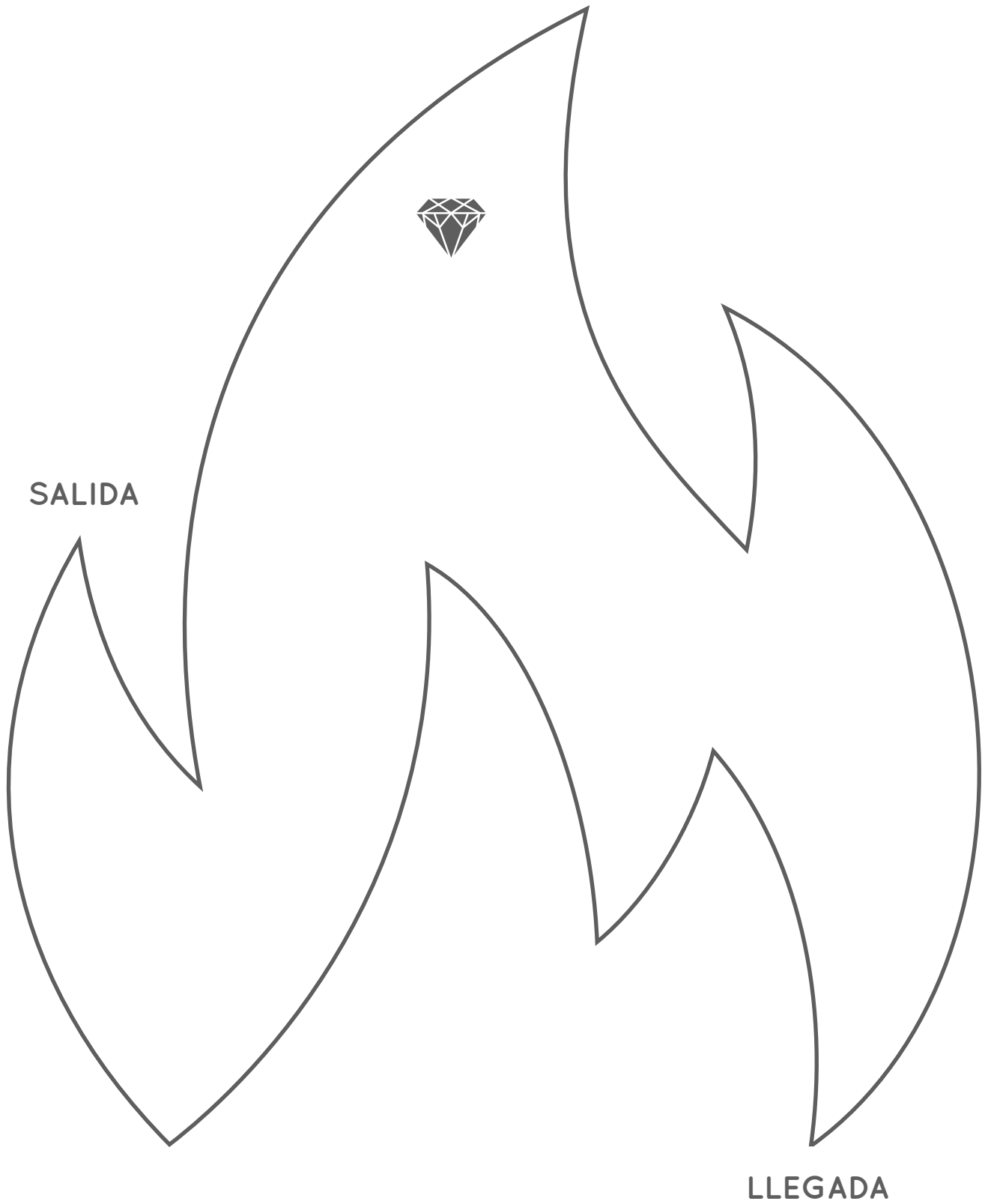
SALIDA



LLEGADA



CARRERA DE BOLIS



OSO

Jugadoras: 2 | Edad: +6 | Tiempo: 10 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Se dibuja una cuadrícula de 8×8 para partidas cortas o 10×10 para partidas más largas.

◆ Objetivo

Completar la palabra OSO el máximo de veces posible.

◆ Reglas

Un turno se compone de una única acción:

La jugadora A **escribe una letra** (O / S) en un cuadrado de su elección ya sea para intentar **formar la palabra OSO** o para **impedir** que la otra jugadora forme dicha palabra.

Hay que tener en cuenta que para formar la palabra OSO, las letras deben estar en cuadrados **contiguos** ya sea en **vertical, horizontal o diagonal**.

Tras esta acción, pueden suceder dos resultados:

▶ **Resultado 1: No se forma la palabra OSO**

En este caso, el turno pasa a la jugadora B.

▶ **Resultado 2: Se forma la palabra OSO**

En este caso, la jugadora A tacha la palabra (con un color distinto a la jugadora B o haciendo doble línea para distinguirlas) y repite su turno.

Los turnos se van sucediendo hasta que no se pueda formar más la palabra OSO. En ese momento, la jugadora con más palabras tachadas es la ganadora.

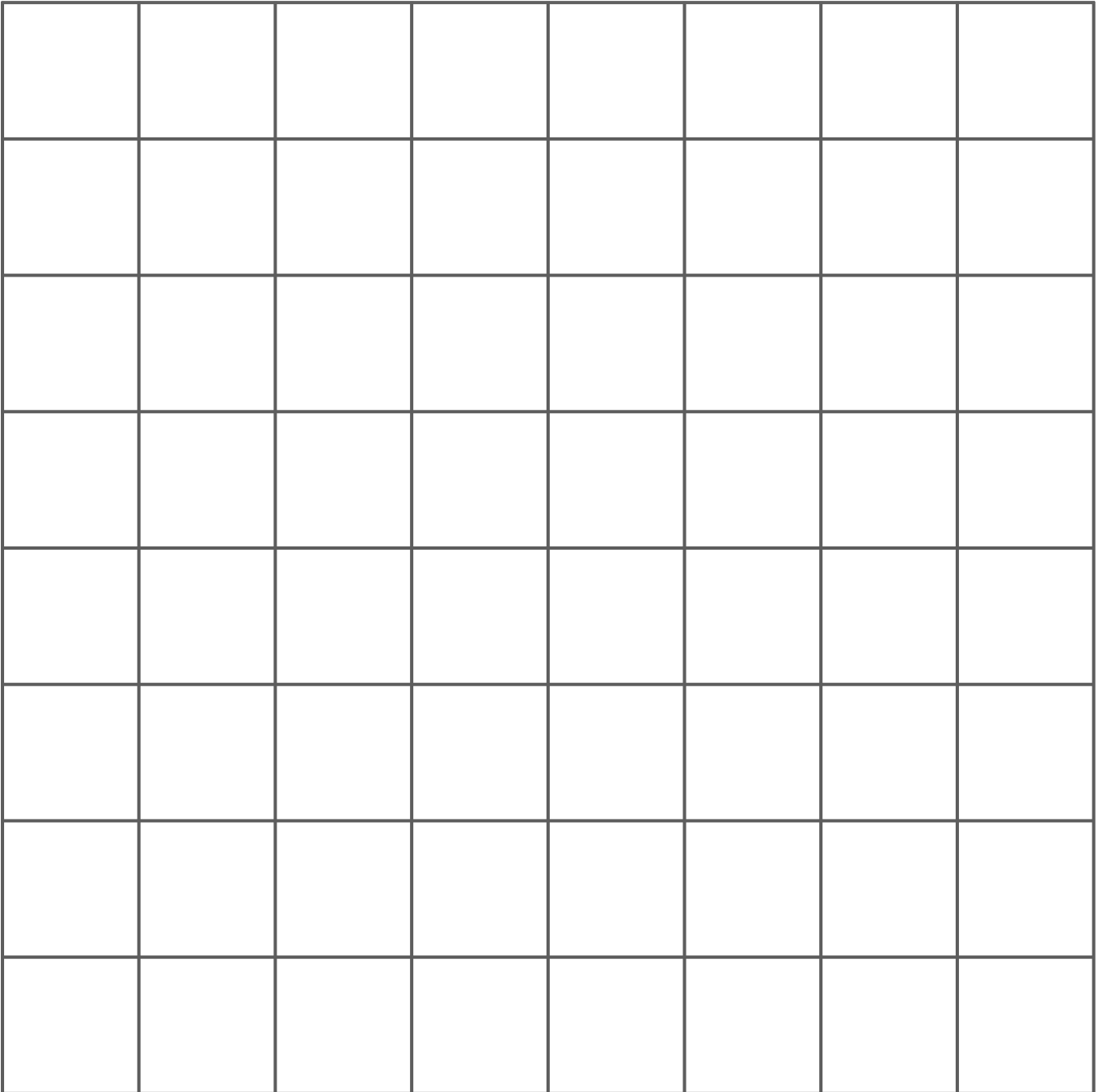
HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Visión espacial y flexibilidad mental: En este juego es muy necesario reconocer los espacios que favorecerán completar la palabra OSO y, a la vez, los que impedirán que la contrincante complete la palabra. Para ello es muy importante mantener la atención y una visión global de la cuadrícula. Además, puesto que las decisiones de la otra jugadora tienen una consecuencia directa en las propias estrategias, la flexibilidad mental será clave para buscar soluciones alternativas a cada turno.



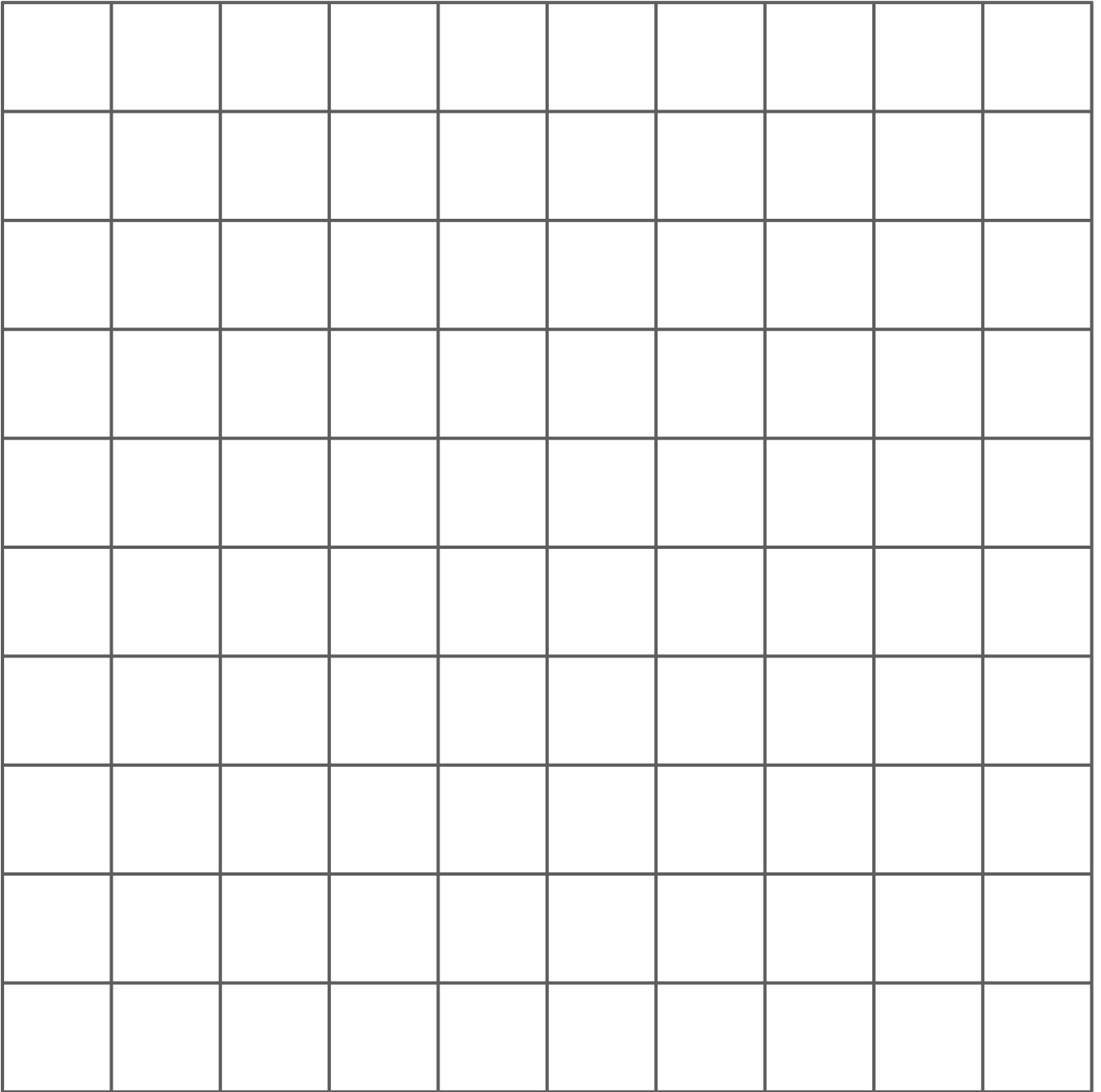
OSO

8x8



OSO

10x10



EL ENCERRADO / TIMBRICHE

Jugadoras: 2 a 4 | Edad: +6 | Tiempo: 15 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Se dibuja en un folio una **cuadrícula de puntos** de 8×8 para partidas cortas o de 10×10 para partidas más largas. La preparación es más sencilla si se utiliza un folio ya cuadrículado.

◆ Objetivo

Conquistar el máximo de cuadrados posibles trazando su última línea uniendo dos puntos con una línea recta.

◆ Reglas

Un turno se compone de una única acción:

La jugadora A **traza una línea** que une dos puntos siguiendo estas dos reglas:

- * La línea debe ser **recta** y seguir la dirección arriba-abajo o derecha- izquierda (**nunca diagonal**)
- * Una misma línea solo puede tocar **dos puntos** que han de ser **correlativos**.

Tras esta acción, se pueden dar **dos resultados**:

▶ Resultado 1: La línea dibujada no cierra un cuadrado

En este caso, la jugadora A acaba su turno y pasa a la jugadora B.

▶ Resultado 2: La línea dibujada cierra un cuadrado

En este caso, la jugadora A pone la inicial de su nombre (o una marca acordada) para reclamar este cuadrado (territorio) como propio.

Los turnos se suceden hasta que no queden cuadrados posibles. Al finalizar, la jugadora con más cuadrados (territorios conquistados) será la ganadora.

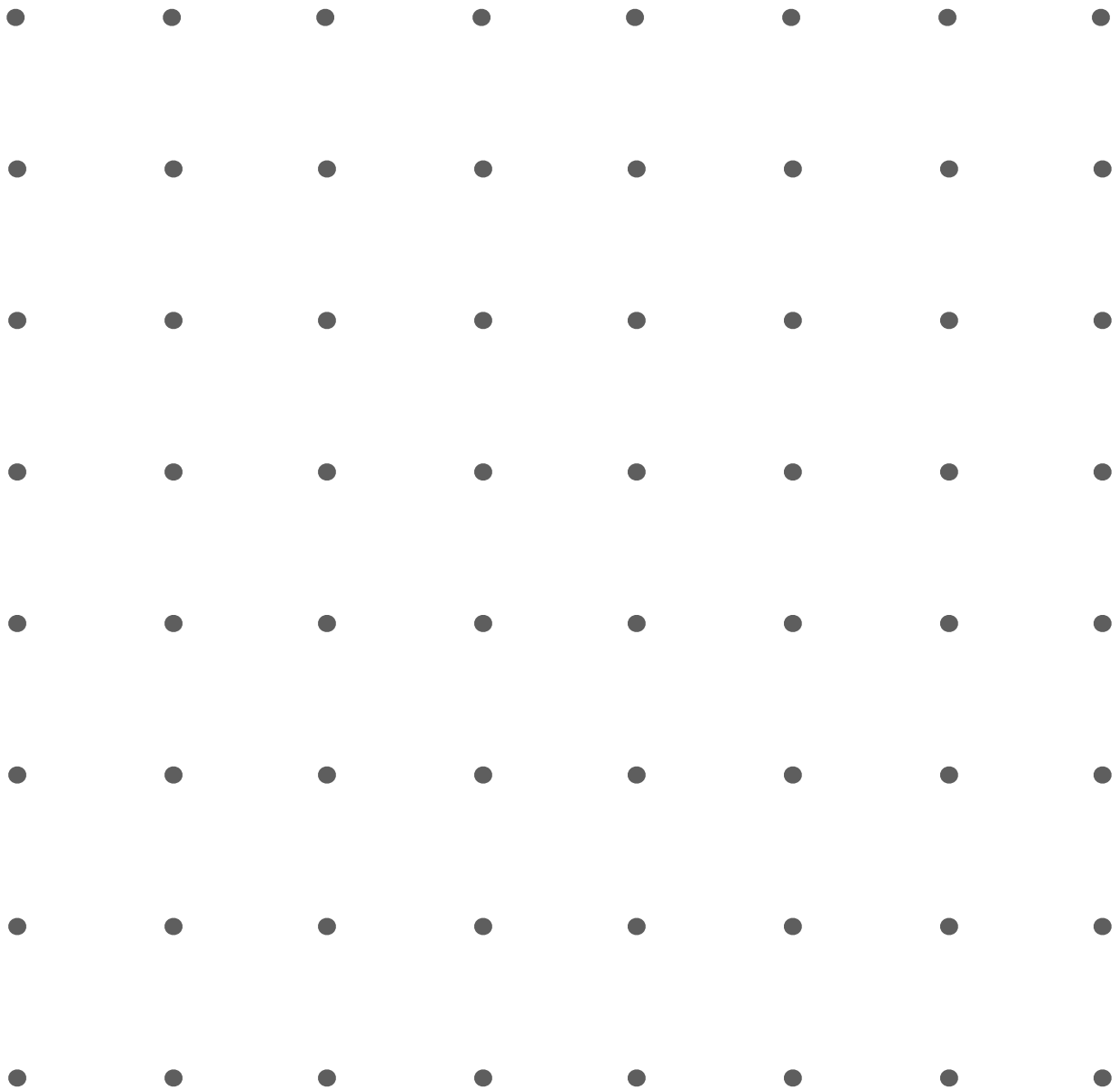
HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Agudeza visual y planificación: El juego se inicia como aparentemente sencillo pero a medida que se van trazando líneas se hace más difícil identificar posibles cuadrados. Es por eso que la agudeza visual es muy importante para detectar los cuadrados incompletos y, a la vez, para no dejar cuadrados al alcance de la otra jugadora. Además, **planificar** adecuadamente las acciones a largo plazo es muy importante para cerrar el mayor número posible de cuadrados.



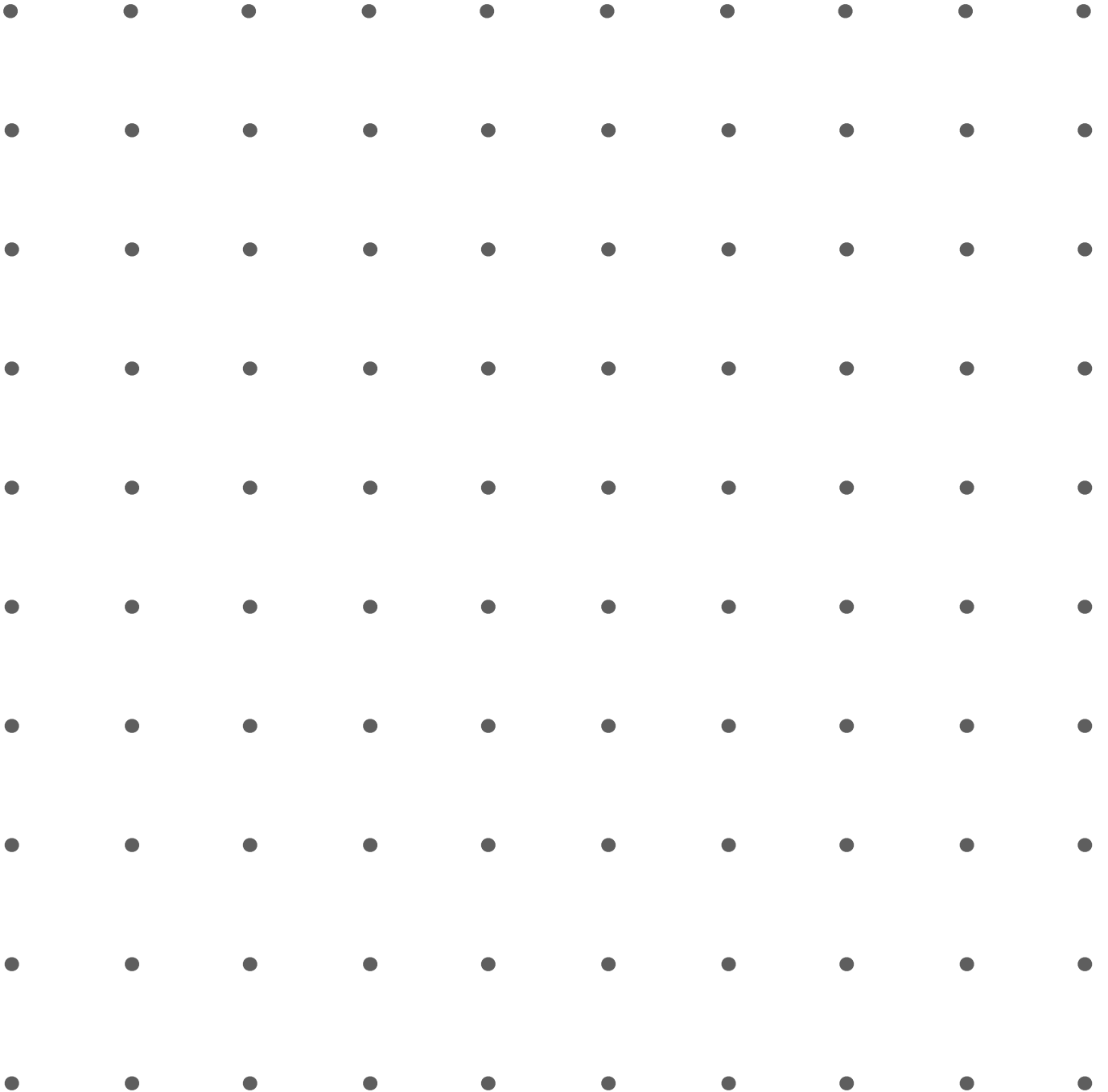
EL ENCERRADO / TIMBIRICHE

8x8



EL ENCERRADO / TIMBIRICHE

10x10



BOMBA VA / MATA INSECTOS

Jugadoras: 2 | Edad: +8 | Tiempo: 20 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Se sitúa un folio en horizontal y se traza una línea con el lápiz para dividir el espacio en dos campos de juego de igual tamaño.

A continuación, cada persona jugadora dibuja de forma **aleatoria** en su campo **diez objetivos**, que pueden ser estrellas, barcos, emoticonos... Lo importante es que ambas se pongan de acuerdo en la **forma** y el **tamaño** de los objetivos para que la dificultad sea la misma.

Con objetivos más **grandes**, **menor** será la **dificultad** de juego.

◆ Objetivo

Eliminar todos los objetivos de la jugadora contraria.

◆ Reglas

Un turno consiste en dos acciones:

* Acción 1: Ataque

La jugadora A dibuja un punto (bomba) en su campo calculando que, al doblar el folio, tocará uno de los objetivos de la jugadora B.

* Acción 2: Comprobación

La jugadora A dobla el folio por la línea marcada y comprueba la eficacia de su ataque. Con esta acción se pueden dar dos resultados:

▶ Resultado 1: El punto toca a algún objetivo

En este caso, se tacha el objetivo para eliminarlo y la jugadora A repite turno.

▶ Resultado 2: El punto no toca a ningún objetivo

En este caso, simplemente el turno pasa a la jugadora B.

Se suceden los turnos hasta que una de las jugadoras elimina todos los objetivos de la jugadora contraria, proclamándose ganadora.

HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Visión espacial: El procesamiento de la información visual en tres dimensiones y la visión “en espejo” es muy importante en este juego para prever dónde caerá el punto en el campo contrario.

BOMBA VA / MATA INSECTOS

CAMPO A

CAMPO B



BaM!
Ocio Alternativo Familiar

TUBERÍAS / PIPE LAYER

Jugadoras: 2 | Edad: +8 | Tiempo: 15 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Se dibuja en un folio una **cuadrícula de puntos** de 6×7 para partidas cortas o de 9×10 para partidas más largas.

Antes de iniciar el juego, se decide qué jugadora unirá los puntos por el **recorrido vertical** (puntos negros) y qué jugadora lo hará por el **recorrido horizontal** (círculos blancos).

◆ Objetivo

Unir dos extremos del papel trazando líneas a través del propio recorrido. La jugadora del recorrido en vertical debe unir los puntos negros hasta conectar el recorrido arriba - abajo y la jugadora del recorrido en horizontal debe unir los círculos blancos hasta conectar el recorrido izquierda - derecha.

◆ Reglas

Un turno se compone de una **única acción**:

La jugadora A traza una línea que **une dos puntos** en horizontal o vertical (nunca en diagonal) de manera que **no cruce otra línea** ya dibujada (propia o de la otra jugadora) y únicamente tocando círculos de su color.

Se suceden los turnos y en el momento que alguna jugadora logre conectar sus dos extremos del recorrido (arriba con abajo o derecha con izquierda) habrá ganado.

HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Visión espacial: En este juego es muy importante tener una visión amplia del recorrido posible y de los espacios que son o no son favorables para conseguir el recorrido.

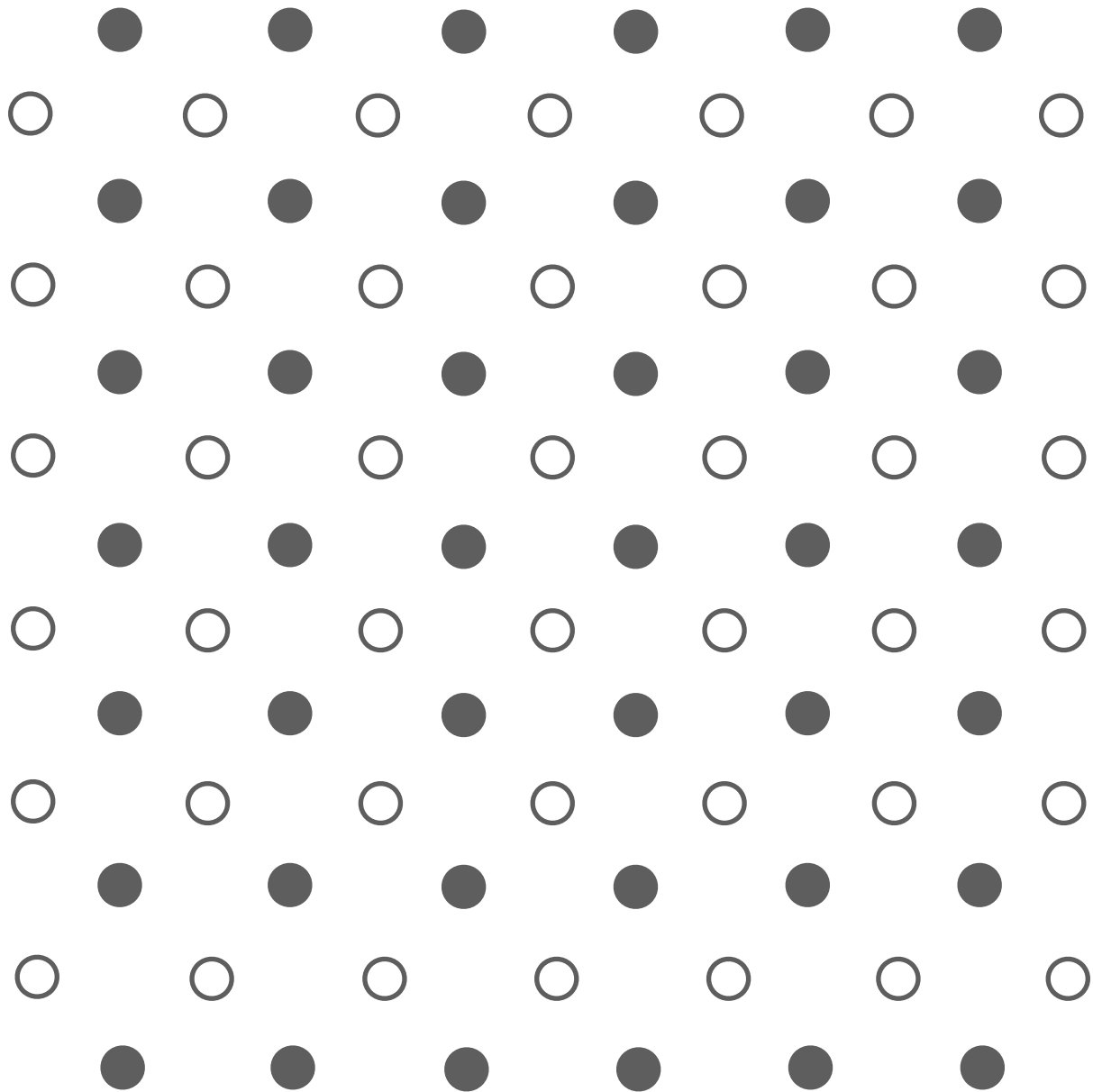
La **toma de decisiones** pasa por una necesaria **flexibilidad mental** y no tanto por una buena planificación porque las decisiones de las otras jugadoras tienen un impacto directo en tu posible recorrido, haciéndote cambiar de estrategia a cada turno.

La **gestión de la frustración** también es muy necesaria en un juego de estas características.



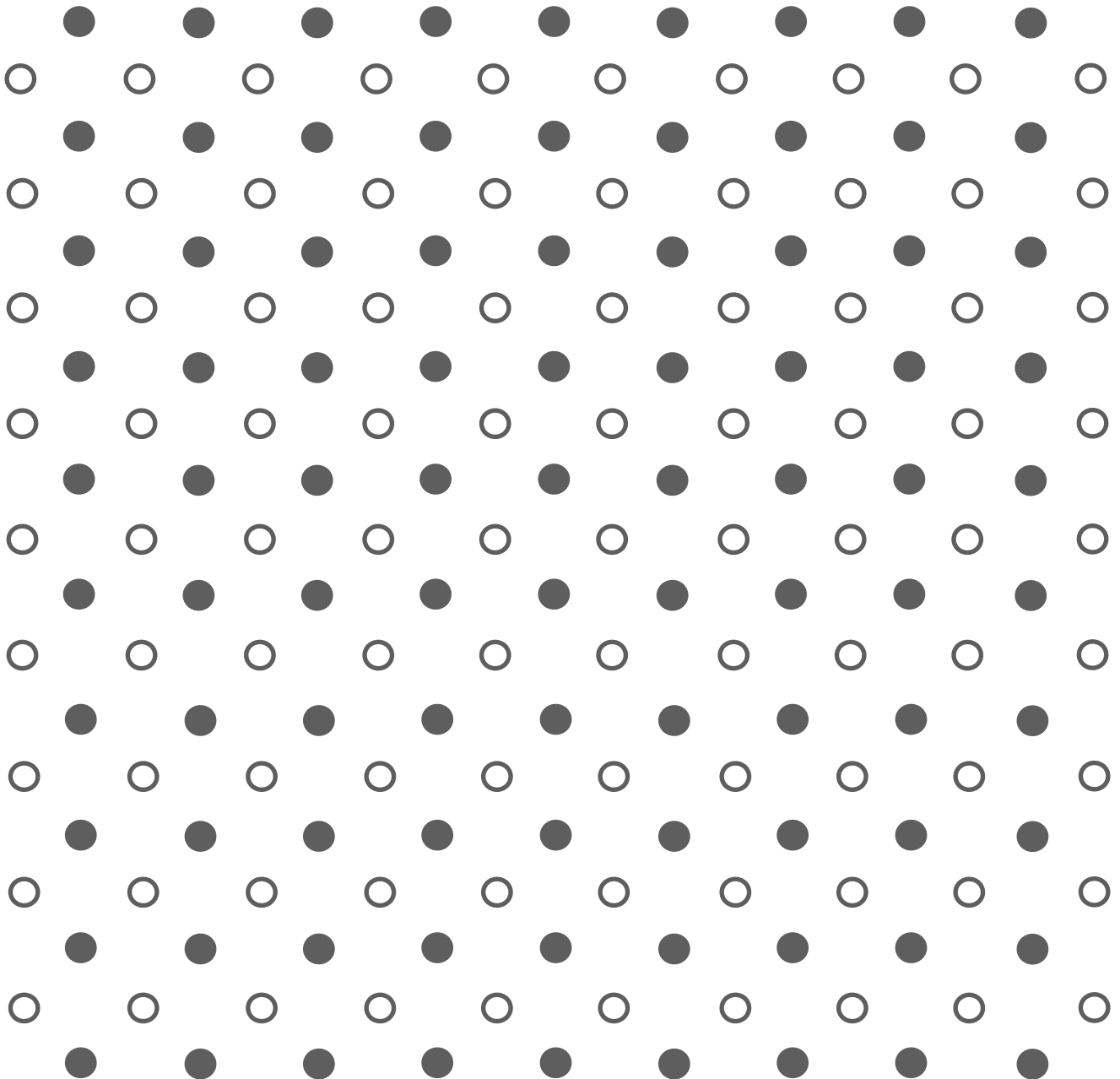
TUBERÍAS / PIPE LAYER

6x7



TUBERÍAS / PIPE LAYER

9x10



BROTOS / SPROUTS

Jugadoras: 2 | Edad: +8 | Tiempo: 10 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

En un folio en blanco, se dibujan tres puntos iniciales de forma aleatoria.

◆ Objetivo

Unir dos puntos con una línea sin romper ninguna regla.

◆ Reglas

Un turno consiste en dos acciones:

* Acción 1: Trazar una línea

La jugadora A dibuja una línea uniendo el mismo **punto en sí mismo** (la línea sale del punto X y llega al punto X) o **dos puntos** diferentes (la línea sale del punto X y llega al punto Y) y siempre cumpliendo estas reglas:

- * La línea puede ser **recta o curva** y no puede tocar otra línea ni a sí misma (tirabuzones).
- * La línea trazada no puede tocar más de dos puntos.
- * Desde un mismo **punto** pueden salir, como máximo, **tres líneas**. En el momento en que eso ocurra, se debe tachar el punto para indicar que no se puede usar más veces.

Tras trazar la línea, se pueden dar dos resultados:

▶ Resultado 1: Se traza la línea cumpliendo las reglas.

En este caso, la jugadora A puede continuar su turno con la Acción 2.

▶ Resultado 2: Se traza la línea incumpliendo alguna regla o es imposible trazar la línea sin incumplir alguna regla

En este caso, la jugadora A está eliminada y automáticamente gana el juego la jugadora B.

* Acción 2: Dibujar un nuevo punto

La jugadora A dibuja un punto nuevo **sobre la línea trazada de forma inmediatamente anterior** y que servirá de punto de inicio o fin en los turnos siguientes para ambas jugadoras.

Se suceden los turnos hasta que una jugadora no puede realizar su acción sin incumplir una regla.

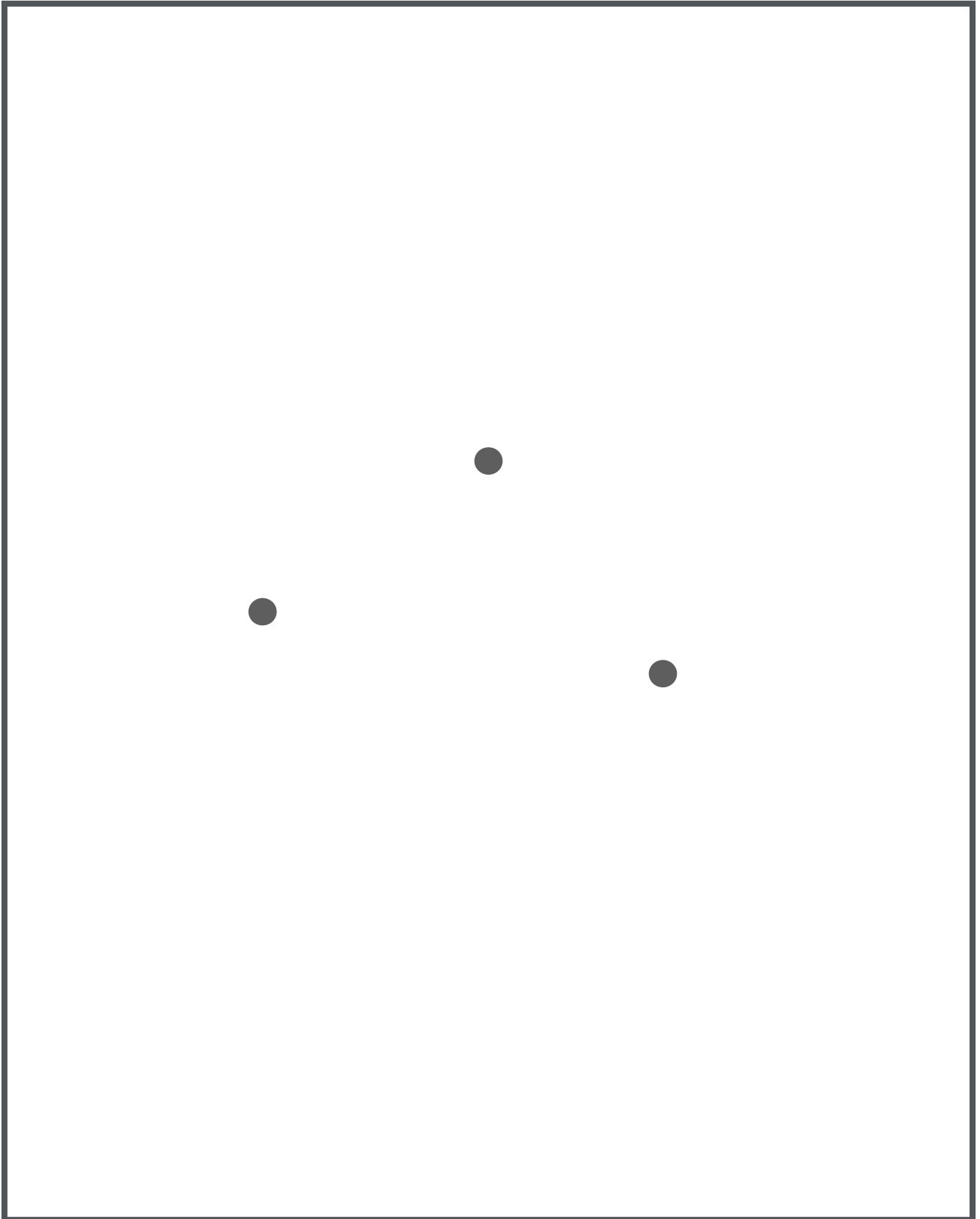
HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Visión espacial y planificación: En este juego es muy importante analizar el espacio vacío y las conexiones entre los puntos. Ese análisis ayuda a **tomar decisiones** acertadas para prever las consecuencias de las propias acciones.

En partidas avanzadas, es interesante elaborar **estrategias** que dificulten las acciones a la jugadora contraria, por lo que el nivel de **planificación** es aún mayor.



BROTOS / SPROUTS



HUNDIR LA FLOTA / BATTLESHIP

Jugadoras: 2 | Edad: +8 | Tiempo: 20 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Cada jugadora dibuja en su folio dos cuadrículas (**radar de disparos** y **radar de flota**) de 10×10 cuadrados para partidas cortas o de 14×14 cuadrados para partidas más largas. A cada radar se le añade una fila superior para numerar las columnas y una columna en el lateral izquierdo para asignar una letra a cada fila, de forma que cada cuadrado tenga una coordenada formada por un número y una letra.

A continuación, cada jugadora dibuja **sus barcos** en el **radar de flota**, ya sea en horizontal o vertical, sin que se toquen entre sí y siguiendo esta referencia:

- * **Portaaviones:** 5 cuadrados
- * **Buques:** 4 cuadrados
- * **Submarinos:** 3 cuadrados
- * **Lanchas:** 1 cuadrado

El **número de cada tipo** de barco tiene que ser igual para las dos jugadoras. Por ejemplo, se puede acordar que cada flota se compone de 1 portaaviones, 2 buques, 3 submarinos y 4 lanchas.

Es importante que las jugadoras no vean en ningún momento la posición de los barcos de la oponente.

◆ Objetivo

Derribar todos los barcos de la otra jugadora acertando su posición en el radar.

◆ Reglas

Un turno se compone de una única acción:

La jugadora A dice en voz alta una coordenada del **radar de disparos** intentando encontrar un barco de la jugadora B.

Esta acción puede tener tres resultados:

► Resultado 1: El ataque es fallido

En este caso, la jugadora B exclama "**iAgua!**" y dibuja un **círculo** en su **radar de flota** para indicar que esa coordenada ha sido atacada. A continuación, la jugadora A dibuja en su **radar de disparos** un círculo en la coordenada para indicar que no hay ningún barco.

► Resultado 2: El ataque ha derribado una parte del barco

En este caso, la jugadora B exclama "**iTocado!**" y dibuja una **cruz** en su **radar de flota** para indicar que esa coordenada ha sido atacada. A continuación, la jugadora A dibuja en el radar de disparos una cruz en la coordenada para indicar que ha impactado en parte de un barco.

► Resultado 3: El ataque ha derribado el barco por completo

En este caso, la jugadora B exclama "**iHundido!**" y tacha todo el barco para indicar que ha sido derribado. A continuación, la jugadora A **bordea el barco** con una línea para indicar que ya está derribado por completo.

Los turnos se van sucediendo hasta que **una de las jugadoras derriba todos** los barcos de la oponente y se proclama ganadora.

HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Pensamiento estratégico e interpretación de mapas: En este juego es muy importante la visión espacial para entender la descripción gráfica de un mapa de coordenadas, concepto básico para la interpretación de mapas y la localización de lugares en él. Además, la elaboración de estrategias según las pistas obtenidas a cada turno es clave para encontrar los barcos y derribarlos.



HUNDIR LA FLOTA / BATTLESHIP

10x10

RADAR DE DISPAROS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

RADAR DE FLOTA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



HUNDIR LA FLOTA / BATTLESHIP

14x14

RADAR DE DISPAROS

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														

RADAR DE FLOTA

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														



STOP / TUTTI FRUTTI

Jugadoras: 1 a infinito | Edad: +5 | Tiempo: 10 min

¿CÓMO SE JUEGA?

◆ Preparación

Cada jugadora dibuja una cuadrícula en un folio. Las filas corresponden a las **letras** y las columnas a las **categorías**.

Para comenzar a jugar se pueden hacer 5 filas (al llegar a la quinta letra siempre se puede ampliar) y 6 columnas (el número puede variar según vuestras preferencias).

Algunas ideas para las categorías: Nombre propio, lugar (ciudad, país...), animal, comida, objeto, adjetivo...

◆ Objetivo

Escribir palabras en cada categoría para conseguir el máximo de puntos posibles.

◆ Reglas

Este juego no tiene turnos sino que todas las jugadoras juegan **a la vez**, tantas rondas como se pacten.

Una ronda se compone de dos acciones:

▶ Acción 1: Escribir palabras

La dinamizadora del juego o alguien del grupo dice una letra, por ejemplo, la L. Y, a continuación, todas las jugadoras escriben una palabra que empiece por la letra acordada en cada categoría. Por ejemplo: Laura, Lugo, León, Limón, Lámpara, Largo. La primera jugadora que complete toda la fila dice "Stop!" y el resto debe dejar de escribir de inmediato, aunque no haya completado la fila.

▶ Acción 2: Comprobar palabras

La jugadora que ha finalizado primera lee sus palabras en voz alta y se puntúan según si es:

- * **Palabra genuina** (3 puntos): Cuando las demás jugadoras no han escrito ninguna palabra en esa categoría.
- * **Palabra única** (2 puntos): Cuando esa misma palabra no ha sido escrita por ninguna otra jugadora en esa misma categoría.
- * **Palabras comunes** (1 punto): Cuando esa misma palabra también la han escrito una o más jugadoras en esa misma categoría.

El resto de jugadoras también leen sus palabras en voz alta y las puntúan de la misma forma. Al final de la última ronda, quien tenga más puntos será la ganadora.

HABILIDADES Y APRENDIZAJES

Vocabulario y agilidad mental: En este juego la dificultad se puede adaptar según el nivel de vocabulario que tengan las jugadoras. Es decir, con jugadoras pequeñas propondremos pocas categorías y sencillas (nombres de personas, de animales...) mientras que con jugadoras más mayores ya se pueden añadir más categorías y más difíciles (nombres de lugares, adjetivos...).

Este juego permite entrenar la **velocidad de procesamiento** al tener que pensar muchas palabras diferentes en poco tiempo siguiendo una condición concreta.



STOP / TUTTI FRUTTI

LETRAS								PUNTOS

Juegos con lápiz y papel

Edición verano 2019

Autoría de contenidos y diseño:
Cati Hernández
borntobepank.com

Para:
BaM! Ocio alternativo familiar
bebeamordor.com



 **BaM!**
Ocio Alternativo Familiar